

①⑨ BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND



DEUTSCHES
PATENTAMT

①⑫ **Offenlegungsschrift**
①⑩ **DE 44 36 171 A 1**

⑤① Int. Cl.®:
G 07 F 17/34

②① Aktenzeichen: P 44 36 171.8
②② Anmeldetag: 10. 10. 94
④③ Offenlegungstag: 11. 4. 96

DE 44 36 171 A 1

⑦① Anmelder:
NSM AG, 55411 Bingen, DE

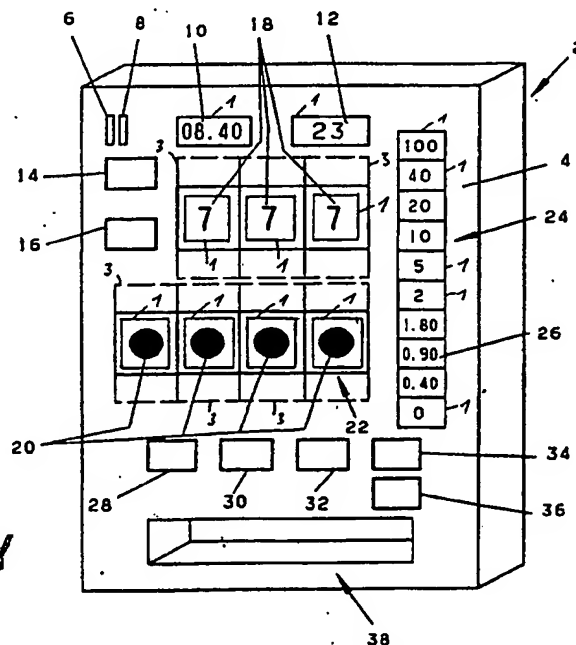
⑦④ Vertreter:
Becker, B., Dipl.-Ing., Pat.-Anw., 55411 Bingen

⑦② Erfinder:
Niederlein, Horst, 55411 Bingen, DE; Schmücker,
Manfred, 55444 Waldlaubersheim, DE

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

⑤④ Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät

⑤⑦ Gegenstand der Erfindung ist ein geldbetätigtes Unterhaltungsgerät (2) mit Anzeigen (22) für die Symbole (18, 22) einer Symbol-Spieleinrichtung und gegebenenfalls mit weiteren Anzeigen (10, 12, 26) für Guthaben, Sonderspiele, Gewinnwerte von Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, Freispielen, Punkten und dergleichen. Die diversen Anzeigen (22, 10, 12, 26) können mit Sammellinsen überdeckt sein, wodurch deren Ablesbarkeit verbessert ist.



BEST AVAILABLE COPY

Die Erfindung betrifft ein geldbetätigtes Unterhaltungsgerät mit Anzeigen für die Symbole einer Symbol-Spieleinrichtung und gegebenenfalls mit weiteren Anzeigen für Guthaben, Sonderspiele, Gewinnwerte von Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, Freispielen, Punkten und dergleichen.

Derartige Unterhaltungsgeräte sind an Orten aufgestellt, die einer Vielzahl von Personen zugänglich sind. Es kann einerseits vorkommen, daß mehrere Personen den Verlauf eines Spiels an einem Gerät gemeinsam beobachten, andererseits kann auch aufstellungsbedingt lediglich ein schmaler Raum vor dem Gerät für die Spieler und Beobachter zur Verfügung gestellt werden. Somit ist unter Umständen ein größerer Abstand zwischen einem Spieler oder Beobachter und der Anzeige eines Unterhaltungsgerätes vorhanden. Dies kann dazu führen, daß die Anzeige nur schwer erkannt werden kann.

Derzeit sind die Hersteller zur Verbesserung der Ablesbarkeit der Anzeige lediglich zu vergrößerter Darstellung der Anzeigeelemente und letztlich größeren Anzeigefeldern übergegangen. Dies setzt entweder die Zahl der einzelnen Anzeigeelemente bzw. -fenster herab oder bedeutet, daß eine größere Fläche bereitgestellt werden muß.

Der Erfindung liegt die Aufgabe zugrunde, ein Unterhaltungsgerät zu schaffen, das eine gute Erkennbarkeit der Anzeige ermöglicht.

Diese Aufgabe ist erfindungsgemäß bei einem Unterhaltungsgerät mit den Merkmalen des Anspruchs 1 gelöst. Vorteilhafte Weiterbildungen des erfindungsgemäßen Unterhaltungsgerätes sind Gegenstand der Unteransprüche.

Eine erfindungsgemäßes geldbetätigtes Unterhaltungsgerät umfaßt somit mindestens eine Anzeige, die von zumindest einer Sammellinse oder Zerstreuungslinse überdeckt ist.

Durch das Vorsehen einer Sammellinse erfolgt für den Betrachter der Anzeige eine Vergrößerung. Durch das Vorsehen einer Zerstreuungslinse erfolgt für den Betrachter der Anzeige zwar eine Verkleinerung, jedoch wird die Anzeige optisch schärfer dargestellt und dadurch besser ablesbar. Ist die Anzeige als Lupe ausgebildet, so können aus geringerer Entfernung sehr kleine Anzeigen noch gut erkannt werden. Dies erhöht den Spielreiz, denn es ist aufgrund der leichter erkennbaren Anzeige vereinfacht, dem Spielverlauf zu folgen. Besonders vorteilhaft ist es, die als Anzeigefenster ausgebildeten Anzeigen der Symbol-Spieleinrichtung jeweils mit einer Sammellinse zu versehen. Dadurch sind die sich besonders häufig ändernden und sehr wichtigen, das spielbestimmenden Anzeigeelemente gut erkennbar gemacht.

Es kann erfindungsgemäß auch vorgesehen sein, daß die Anzeige teilweise durch die Sammellinse überdeckt ist. Dadurch werden nur bestimmte Bereiche der Anzeige vergrößert dargestellt.

Eine praktische und auch sehr interessante Ausgestaltung der Anzeige ergibt sich dadurch, daß der Abstand der Sammellinse zu der Anzeige verstellbar ist. Auf diese Weise kann das Unterhaltungsgerät an den jeweiligen Aufstellungsort angepaßt werden, der ggfl. ganz geräteindividuelle Abstände der Personen von der Geräteform bedingt. Auch können die Wirkungen der Anzeigen variiert werden, so daß sich neue Anreize ergeben.

Bei einer vorteilhaften Ausführungsform der Sam-

mellinse ist diese aus Kunststoff. Auch kann eine Einfärbung der Sammellinse vorgesehen sein. Bei mehreren Sammellinsen können die Farben z. B. nach unterschiedlichen Vergrößerungen gewählt sein. Auch können die Sammellinsen selbst zusammengesetzte Linsenelemente sein.

In der Zeichnung zeigt die einzige Figur eine schematische Darstellung eines geldbetätigten Unterhaltungsgerätes.

Das dargestellte Unterhaltungsgerät 2 weist auf seiner Frontplatte 4 oben links einen ersten Schlitz 6 für den Einwurf von Münzen und einen zweiten Schlitz 8 für das Einschieben von Magnet- oder Chipkarten auf, über die der Guthabenspeicher des Unterhaltungsgerätes erhöht werden kann. Eine erste, mit einer Sammellinse 1 versehene Anzeige 10 dient der Guthabenanzeige.

Eine weitere, mit einer Sammellinse 1 versehene Anzeige 12 zeigt die Sonderspiele an. Unterhalb der beiden Schlitze 6, 8 befindet sich eine Bedienungstaste 14 für die Auswahl bestimmter Spielvarianten und -parameter, die hier jedoch in ihrer Bedeutung nicht von Interesse sind. Eine darunter angeordnete weitere Bedienungstaste 16 dient zur Änderung der Symbolbelegung von Umlaufkörpern, die in der Zeichnung durch eine gestrichelte Darstellung lediglich angedeutet sind und die sich hinter der Frontplatte 4 befinden. Die Symbole 18, 20 der Umlaufkörper sind bei Stillstand durch Ablesefenster 22 sichtbar, denen jeweils eine Sammellinse 1 zugeordnet ist.

Auf der rechten Seite der Frontplatte 4 ist eine Risikoleiter 24 mit mit Sammellinsen 1 versehenen Anzeigeelementen 26 angeordnet, die einer Risikospieleinrichtung zugeordnet ist. Eine Risikotaste 28 dient der Auslösung von Risikospielen.

Neben der Risikotaste 28 befindet sich eine Start/Stopptaste 30, mittels der die Umlaufkörper 18 angehalten oder auch neu gestartet werden können. Eine Tarif-taste 32 ist zur Auswahl des Spieleinsatzes vorgesehen.

Eine Auszahl-taste 34 ermöglicht es, eine Gewinnauszahlung statt einer Gutschrift auf einer im Schlitz 8 befindlichen Karte zu erhalten. Außerdem ist eine Endetaste 36 dargestellt, mittels der das Spiel beendet und die Auszahlung oder Gutschrift des aktuellen Guthabens ausgelöst werden kann.

Im unteren Bereich der Frontplatte 4 des Unterhaltungsgerätes 2 ist eine Ausgabeschale 38 dargestellt, über die im Falle eines Gewinns oder der Spielbeendigung das Guthaben in Münzen ausgegeben werden kann. Alternativ dazu kann der Gewinn auf der im Schlitz 8 befindlichen Karte oder in einem Guthabenspeicher (nicht dargestellt) gespeichert werden und es wird dann das geänderte Guthaben in der Guthabenanzeige 10 angezeigt.

Da die Anzeigen zur Erleichterung der Erkennbarkeit mit Sammellinsen 1 mit Lupenfunktion versehen sind, können die Anzeigen leichter als bei normaler planer Abdeckung wahrgenommen werden.

Patentansprüche

1. Geldbetätigtes Unterhaltungsgerät mit Anzeigen für die Symbole einer Symbol-Spieleinrichtung und gegebenenfalls mit weiteren Anzeigen für Guthaben, Sonderspiele, Gewinnwerte von Zusatzgewinn-Spieleinrichtungen, Freispielen, Punkten und dergleichen, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens eine Anzeige (22, 10, 12, 26) durch zumindest

eine Sammellinse (1) der Zerstreuungslinse überdeckt ist.

2. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Sammellinse (1) eine Lupe ist.

3. Unterhaltungsgerät nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß der Abstand der Sammellinse (1) zu der Anzeige (22, 10, 12, 26) verstellbar ist.

4. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Sammellinse (1) aus Kunststoff besteht.

5. Unterhaltungsgerät nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß eine teilweise Überdeckung der Anzeige (22, 10, 12, 26) durch die Sammellinse (1) vorgesehen ist.

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen

20

25

30

35

40

45

50

55

60

65

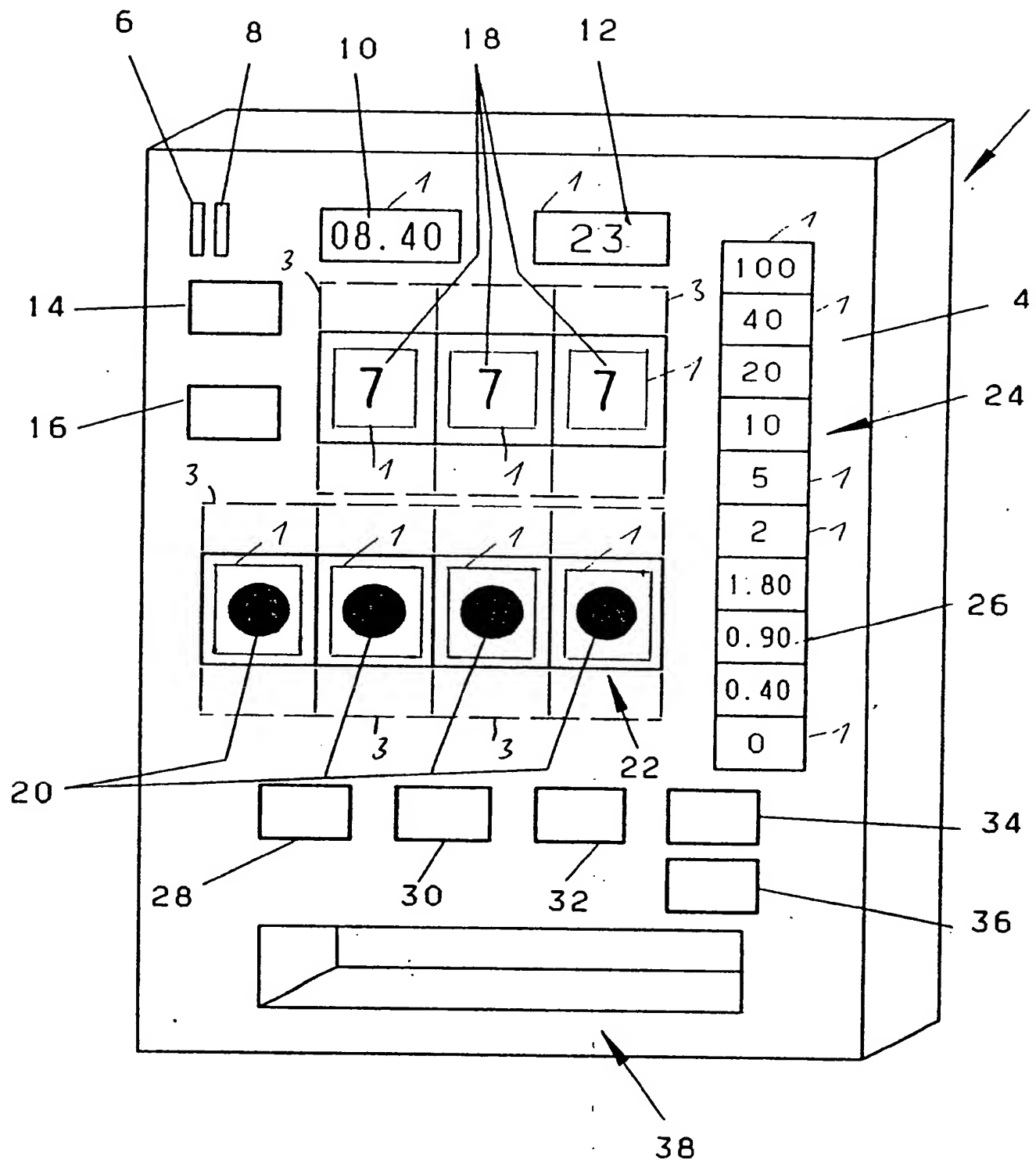


Fig.